



## El Palacio de Ferias y Congresos acoge la entrega de los premios del programa educativo municipal 'Cultura Emprendedora' en el que han participado más de 1.400 estudiantes

- El programa incluye las categorías 'Mejor Idea Empresarial' 'La Máquina de la Felicidad' y 'Smart City', dirigidos a centros educativos de Primaria, Secundaria y Bachillerato

**Málaga, 12 de mayo de 2026.-** El Palacio de Ferias y Congresos (FYCMA) ha acogido esta mañana la gala de entrega de premios a los proyectos ganadores de una nueva edición del programa educativo municipal 'Cultura Emprendedora', organizado por el Área de Educación del Ayuntamiento de Málaga, el Instituto Municipal para la Formación y el Empleo (IMFE) y Promálaga. Al acto ha asistido el alcalde de Málaga, Francisco de la Torre, acompañado por las concejalas delegadas de Educación y Fomento del Empleo, María Paz Flores, y de Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones, Alicia Izquierdo, además del profesorado y el alumnado de los centros participantes.

1/3

El programa de talleres 'Cultura Emprendedora' del presente curso escolar ha contado con la participación de más de 1.400 estudiantes de 54 centros educativos malagueños e incluye tres categorías de premios: 'Mejor Idea Empresarial', enfocado a 4º de ESO y Bachillerato; 'La Máquina de la Felicidad', dirigido a escolares de 5º y 6º de Primaria; y 'Smart City', destinado al alumnado de 1º y 2º de ESO. La gala ha estado presentada por la dinamizadora Olga Reus Prieto.

### Mejor Idea Empresarial

El premio a la Mejor Idea Empresarial se desarrolla a través de un taller que ofrece al alumnado mecanismos y estrategias para incentivar una actividad emprendedora, así como las técnicas básicas de creación de un proyecto de empresa enfocado hacia el mercado laboral para, finalmente, plasmarlo en una presentación audiovisual que tenga en cuenta la innovación, la inversión malagueña y los objetivos de desarrollo sostenible.

El equipo ganador ha sido el del IES Jardines de Puerta Oscura, formado por Julia Elisa Calderón García, Salamata Ouedraogo Kone y Ainara Rodríguez Gil, por el proyecto 'Lector Plus VR', que ofrece ayuda con la lectura a personas que sufren dislexia.



En esta edición han participado 754 estudiantes de 28 centros educativos y se han recibido un total de 187 vídeos de ideas empresariales. Además del equipo ganador, los otros proyectos finalistas han sido: 'CryoMorph', para desarrollar sistemas de refrigeración para servidores de IA sin consumo de agua, del CDP León XIII; 'Cooking for others', que une a jóvenes que quieren aprender recetas tradicionales a cambio de pasar tiempo y aprender de personas más mayores, del CDP Madre Asunción; 'Filomá', una empresa de fuegos artificiales amigables con los animales, del IES Manuel Alcántara; 'Petally', una App que facilita la adopción de mascotas por parte de las personas interesadas; y 'Echoes', una aplicación de lectura inmersiva que recrea la historia en lugares reales, del CDP Santa Madre Sacramento.

Los centros participantes han sido: CDP Academia Santa Teresa, IES Campanillas, IES Ciudad de Melilla, IES Ciudad Jardín, IES Emilio Prados, CDP Espíritu Santo, IES Fernando de los Ríos, IES Jacaranda, IES Jardín de Málaga, IES Jardines de Puerta Oscura, IES La Rosaleda, CDP León XIII, CDP Madre Asunción, IES Manuel Alcántara, CDP Maristas - Nuestra Señora de la Victoria, IES Mediterráneo, IES Pablo Picasso, IES Portada Alta, IES Politécnico Jesús Marín, IES Puerto de la Torre, IES Salvador Rueda, CDP San Bartolomé, CDP San José de la Montaña, CDP San Juan de Dios, IES Santa Bárbara, CDP Santa Madre Sacramento, IES Teatinos, IES Vicente Espinel.

### 'Teenbizz'

2/3

El programa educativo 'Teenbizz', iniciativa conjunta del Área de Educación y de la empresa municipal Promálaga, ha vuelto a contar con los talleres 'La Máquina de la Felicidad' y 'Smart City', dirigidos a escolares de 5º y 6º de primaria y 1º y 2º de ESO, respectivamente, que han presentado un total de 108 vídeos. Cada centro participante ha presentado un vídeo explicativo de la maqueta realizada en el taller y ha sido expuesto a votación on-line a través de web [www.teenbizz.es](http://www.teenbizz.es). Estos talleres finalizaron el mes de febrero con una participación de 731 estudiantes de 26 centros malagueños.

'La Máquina de la Felicidad' busca desarrollar la creatividad y el trabajo en equipo mediante la creación de prototipos que promuevan la felicidad de las personas, mientras que Smart City pretende sensibilizar sobre la importancia de las ciudades sostenibles fomentando proyectos que mejoren la calidad de vida urbana.

El ganador del premio 'La Máquina de la Felicidad' ha sido el proyecto 'El coche del amor', un vehículo que reparte mensajes positivos que hacen que la gente se sienta mejor, del colegio Misioneras Cruzadas. Por su parte, el proyecto ganador de 'Smart City' ha sido 'La pantalla decisiva' del IES Nuestra Señora de la Victoria, consistente en una aplicación de IA que ayuda a tomar decisiones.

Los centros participantes en 'La Máquina de la Felicidad' han sido: CEIP Ciudad de Mobile, CDP Ciudad de los Niños, CEIP Cupiana, CEIP Francisco de Quevedo, CEIP Intelhorce, CEIP Jábega, CEIP Julio Caro Baroja, CEIP Luis Cernuda, CEIP Manuel Garvayo,



CDP Misioneras Cruzadas de la Iglesia, CEIP Neill, CEIP Pintor Revello de Toro y CEIP Salvador Rueda.

Por su parte, los participantes en 'Smart City' han sido: IES Ben Gabirol, IES Carlinda, IES Ciudad de Melilla, CEIP El Tarajal, CDP La Colina, CDP La Reina, CEIP Los Prados, CDP Maristas, IES Miraflores de los Ángeles, IES Nuestra Señora de la Victoria, CDP Santísima Trinidad, IES Teatinos y IES Torre del Prado.